

# Themenmodule zur Verbraucherbildung

## Was wird da eigentlich gespielt? Schüler beurteilen Computerspiele

Unterrichtseinheit mit didaktischen Materialien  
von Jens Wiemken

### Kurzinformationen

---

Themenbereich:	Medien, Internet
Unterrichtseinheit:	Klassifizierung und Beurteilung von Computerspielen
Titel der Unterrichtseinheit:	Was wird da eigentlich gespielt? Schüler beurteilen Computerspiele
Autor:	Jens Wiemken
Fächer:	Deutsch, Sozialkunde
Zielgruppe:	Jahrgangsstufen 8-10
Zeitraum:	ca. drei Schulstunden (8-10. Klasse)
Vorbereitungsinformationen für Lehrende:	Durcharbeiten der Sachanalyse, Vorabrecherche nach geeigneten Spielen (ca. zwei Stunden Vorbereitung)
Medien:	Arbeitsblätter und Freeware-Spiele aus dem Internet
Technische Ausstattung:	Computerraum mit Internetanschluss

## Inhaltsverzeichnis

Lernziele .....	2
Kurzbeschreibung .....	2
Benötigte Materialien .....	3
Sachanalyse .....	4
Verlaufsskizze .....	7
Arbeitsblatt 1: Fünf Spielgenre nach Jürgen Fritz.....	10
Arbeitsblatt 2: Landkarte der Bildschirmspiele.....	11
Arbeitsblatt 3: Beurteilungsbogen.....	12
Links zu Spielen (Stand November 2007) .....	13
Tipps zur didaktischen Umsetzung .....	14
Weiterführende Links zum Thema (Stand November 2007).....	15

## **Lernziele**

Computer- bzw. Bildschirmspiele stehen in der Gunst der Schüler ganz weit oben. Nach neuesten Studien verbringen Schüler immer mehr Freizeit mit diesen Medien. Die folgende Unterrichtseinheit setzt an diesem Phänomen an und unterstützt die Entwicklung einer stärkeren Medienkompetenz, indem die Schüler aufgefordert werden, sich analytisch und reflexiv mit den verschiedenen Genres dieser Produktgruppe auseinanderzusetzen.

Die Schüler lernen über die Auseinandersetzung mit den unterschiedlichen Genres von Spielen verschiedene Methoden der Klassifizierung und Bewertung von Computerspielen kennen. Die Unterrichtseinheit setzt dazu im Alltag der Schüler an und nutzt die bereits vorhandenen Kenntnisse der Schüler mit Computerspielen, um die Schüler eigenständig die Spiele bestimmten Genres zuordnen zu lassen. Hierüber lernen die Schüler die Problematik zwischen objektiver und subjektiver Beurteilung kennen. Mittels eines Fragenkatalogs können die Schüler eigene Spielbesprechungen anfertigen und werden sich ihrer eigenen Medienvorlieben bzw. -erwartungen bewusst.

## **Kurzbeschreibung**

(für Klasse 8 – 10)

Anhand von Beispielen aus der Spielforschung lernen die Schüler verschiedene Kategorisierungsmodelle kennen. Die Schüler sollen die im Unterricht erarbeiteten unterschiedlichen Computerspiel-Genres mit ihnen bekannten Beispielen belegen und nach weiteren Genre-Klassifizierungen suchen. Um die Problematik objektiver Medientests und -bewertungen (hier: Computerspiel) selbst zu erfahren, erstellen die Schüler zu einem Spiel eine Beurteilungen. Dazu wird dieses Spiel zuvor gemeinsam im Internet (oder offline, s. u. „Tipps zur didaktischen Umsetzung“) ausprobiert. Anschließend besprechen die Schüler das Spiel anhand eines vorgegebenen Fragenkataloges. Es wird mit der „Landkarte der Bildschirmspiele“ eine Möglichkeit zur schnellen Erfassung der subjektiven Meinung geboten. Die Summe der subjektiven Beurteilungen auf der Landkarte bildet eine Annäherung an ein objektives Urteil. Zum Abschluss sollen die Schüler eine gemeinsame Empfehlung formulieren.

### **Benötigte Materialien**

Je zwei Schüler teilen sich einen Computerarbeitsplatz, kopierte Arbeitsblätter, kostenlose Online- und Offlinespiele.

## Sachanalyse

Wie die virtuelle Welt erscheint auch die Welt der Computerspiele zunächst als äußerst facettenreich und bietet eine Vielfalt an Erscheinungsformen. Mal stehen Strategie und Taktik im Vordergrund, mal lösen sich Gewaltakte mit Denksportaufgaben ab. Friedliche familientaugliche Spiele locken alle Familienmitglieder vor den Bildschirm, andere simulieren gar Familienleben. Dabei prägt Schnellebigkeit den Markt der Computerspiele. Die meisten Spiele verschwinden bereits nach wenigen Wochen wieder vom Markt. Nur wenige Spiele bleiben in der Gunst der Spieler über mehrere Jahre stehen. In der über 30-jährigen Geschichte des kommerziellen Computerspiels wurden fundamentale Neuerungen nur etwa alle fünf bis sieben Jahre entwickelt. Waren Spiele wie „Pong“ und „Pac Man“ Epoche prägend in der Frühzeit der Computerspiele, gelten der (in Deutschland indizierte) Egoshooter „DOOM“ (1993), das Netzwerkspiel „Counterstrike“ (1998) und das Online-Rollenspiel „World of Warcraft“ (2005) als die letzten Spiele, die einer ganzen digitalen Epoche ihren Stempel aufdrückten.

Wie bei allen Arten von Unterhaltungsmedien lassen sich auch bei Computerspielen verschiedene Genres erkennen. Sie unterscheiden sich in der Art der Interaktion und der Spielmechanismen (s. a. Fachbeitrag „Die Bedeutung der Computerspiele im Medienalltag von Kindern“ auf <http://www.verbraucherbildung.de>). Heutige Spiele weisen zunehmend einen Trend zu komplexen Genre-Mixen auf. Die Gründe dafür sind meistens marketingstrategischer Natur, um die Zielgruppe aus mehreren Genre-Anhängern gleichzeitig ansprechen zu können. So verwendet beispielsweise das Action-Rollenspiel Eigenschaften von klassischen Rollenspielen (beispielsweise Verbesserung des gespielten Charakters durch das Sammeln von Gegenständen), verfügt aber zudem über einen hohen Aktionsanteil.

Bringt ein neues Genre-Werk andere innovative Elemente ein, verändert sich die Definition eines Genres im Laufe der Zeit. Genres unterliegen starken Veränderungsprozessen und beziehen sich dennoch immer auf bereits vorhandene Werke. Die Veränderungen eines Genres basieren dabei immer auch auf einem gewissen Konsens der Spieler. Eine Einteilung in ein bestimmtes Genre fällt daher bei vielen Spielen nicht leicht. Das führt zu einer erweiterten Aufteilung (teilweise mit Sub-Genres, Beispiel: Wikipedia/Computerspielgenres ([http://de.wikipedia.org/wiki/Genre\\_%28Computerspiel%29](http://de.wikipedia.org/wiki/Genre_%28Computerspiel%29)) oder auch zur konsequenten Reduktion (Beispiel: Einteilung in lediglich vier Genres bei Fachmagazinen wie PC-Power).

Machen neue Spiele es scheinbar schwer, eine klischeehafte Genre-Stereotypisierung vorzunehmen durch die jeweils erweiterten Leistungsmöglichkeiten der Hardware oder auch die Einführung neuer Elemente aus den erwähnten marktbezogenen Überlegungen, so lassen sich bei genauerer Betrachtung dennoch Vereinfachungen vornehmen, da sich seit Jahren die Grundtopoi der Computerspiele nicht wirklich verändert haben.

Jürgen Fritz versuchte 1997, die Vielzahl der Computerspiele für Pädagogen zu klassifizieren. Er unterschied zunächst zwischen Knöpfchen- (schnelles Knöpfe drücken als Zeichen für schnelle Reaktion, Action) und Köpfchen-Spiele (langsames, ruhigeres Spiel, erfordert Nachdenken). Diese Klassifikation reichte nicht aus, denn viele Köpfchen-Spiele erforderten auch schnelle Reaktion. In seinem zweiten Modell unterteilte Fritz die Computerspiele in fünf Genres (Arbeitsblatt 1). Aufgrund der oben geschilderten, immer neuen Verquickung der Genres und einer sich wandelnden Subdifferenzierung der Genres präsentierte Fritz als drittes Modell die „Landkarte der Bildschirmspiele“ (Arbeitsblatt 2), auf der jeder Spieler seine subjektive Einteilung selbst trifft und damit zum Tester wird. Die Entscheidung jedes Einzelnen wird innerhalb des Dreiecks eingezeichnet. Dabei orientiert sich der Tester an den drei Eckpunkten „Geschichten“, „Action“ und „Denken“. Je nach Anteilen an den drei Eckpunkten, die er im Spiel sieht, markiert er seine Einschätzung. Legt man die Markierungen einer Gruppe, welche das gleiche Spiel spielt, übereinander, erhält man eine Gruppeneinschätzung, in die subjektive Meinungen eingehen, und als Ergebnis meistens Markierungsgruppen, die auf objektive Beurteilungen hindeuten.

Die Landkarte der Bildschirmspiele erklärt die subjektive Wahl der Spielerinnen und Spieler für ein bestimmtes Computerspiel entsprechend den individuellen Voraussetzungen und sozialen Prägungen. Die Vorlieben der Geschlechter für die Inhalte von Computerspielen unterscheiden sich voneinander: Die Familiensimulation „Die Sims“, Abenteuer- und Denkspiele sind vor allem bei Mädchen beliebt. Jungen spielen eher Action- und Strategiespiele. Besonders beliebt ist das Spiel „Counterstrike“. Sport- und Simulationsspiele sind ebenfalls Themen für Jungen (vgl. JIM-Studie 2005).

Eine rein objektive Beurteilung von Computerspielen fällt wie bei allen Medien schwer, da sie subjektiv wahrgenommen und daher auch sehr unterschiedlich erlebt werden. Was bei einem Schüler zu Angstfantasien führt, kann ein anderer lustig oder gar lächerlich finden. Was dem einen als Identifikationsangebot gilt, davon distanziert sich ein anderer. Um die Medienkompetenz der Nutzer zu stärken, sollte man daher an der subjektiven Erfahrung ansetzen und diese zum Gegenstand von Analyse und Reflexion machen. Eine von Schülern und Schülerinnen zu erstellende subjektive Spielbeurteilung sollte die Produktbeurteilung lediglich als Einstieg nutzen und zur Spielanalyse führen. Ein solches Verfahren stimmt mit

den Forderungen der Medienpädagogik überein, wonach Mediennutzer ihren Mediengebrauch und ihre -vorlieben analysieren und reflektieren sollen, um ihre Medienkompetenz zu stärken.

Eine im Rahmen dieser Unterrichtseinheit zu erstellende Spielbeurteilung sollte folgende Aspekte berücksichtigen:

- § Inhaltliche Angaben: Spielgeschichte und Spielinhalt, Beschreibung des Spielablaufs und der Spielhandlungen, allgemeine Charakterisierung des Spiels (Spieltyp, Genre, Spielmuster, allgemeine Beschreibung des ersten Eindrucks vom Spiel);
- § Äußere Merkmale: Beschreibung und Bewertung der Spieloberfläche, Bewertung des Handlings, Zeitaspekt des Spiels, Hilfsmittel zum Spieleinstieg, Bewertung von Musik und Sound, Anzahl der Spieler und Formen des Zusammenspiels (Wettbewerb, Kooperation, Spielunterstützung, gleichzeitiges Spielen, Anbindung ans Internet), Systemhandling und -möglichkeiten;
- § Beschreibung der Spielregeln: Regelumfang und -verständnis, Regelsystem, Veränderungs- und Beeinflussungsmöglichkeiten durch die Spieler;
- § Spielqualität: Spannungsmomente, Komplexität des Spiels, Abwechslungsreichtum, Handlungsmöglichkeiten und Handlungsfreiheiten der Spieler, auf Spaß und Vergnügen gerichtete Auflockerungen im Spiel, Anforderungen und Schwierigkeitsgrad, Fähigkeiten des "Computergegners", Zufälle im Spiel;
- § Spielmotivation: Spezielle Faszinationskraft des Spiels, Anknüpfungspunkte des Spiels an Lebenssituationen des Spielers, Spiele als „Spiegel unserer Gesellschaft“ beinhalten Handlungsmuster, die Entsprechungen im wirklichen Leben haben (z.B. Kampf, Ziellauf, Bereicherung, Armierung);
- § Außenbezüge: Vergleich zu ähnlichen Spielen, Bezug zur medialen Welt (Film, Fernsehen, Comics, Musik); Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen Bildschirmspiel und medialen Angeboten, Wirklichkeitsbezüge des Spiels;
- § Persönliche Erfahrungen: Bewertungen, Spielverhalten, Motivation, soziale Einbindung, Bewältigung der Spielforderungen, emotionale Reaktionen.
- § Position auf der „Landkarte der Bildschirmspiele“ bestimmen;
- § Empfehlung aussprechen: für Alter, Geschlecht, Gruppen.

## Verlaufsskizze

Für diese Unterrichtseinheit sollten mindestens drei Unterrichtsstunden eingeplant werden. Die erste und die letzte Stunde finden im Klassenraum statt und die zweite Stunde in einem Computerraum. Die Schüler arbeiten einzeln oder in Kleingruppen (zwei bis vier Schüler). Die Ergebnisse werden der ganzen Klasse vorgestellt.

In der **ersten Stunde** geht es um die Klassifizierungen von Bildschirmspielen. Dabei stellt der Lehrer im Lauf der Stunde die ersten beiden Modelle von Jürgen Fritz vor.

Zunächst sammeln die Schüler in Arbeitsgruppen (jeweils zwei bis vier Schüler) die verschiedenen Computerspielgenres, die sie bisher selbst gespielt oder beobachtet haben. Die gefundenen Genres werden vom Lehrer an der Tafel gesammelt. Hierbei wird deutlich, dass es unterschiedliche Genre-Modelle gibt.

Der Lehrer stellt das Knöpfchen- und Köpfchenmodell von Fritz vor. Die Schüler ordnen ihnen bekannte Computerspiele den beiden Genres zu. Durch Hinterfragen des Lehrers oder durch Anmerkungen vonseiten der Schüler erweist sich dieses Modell als unzureichend, es entsteht eine Rubrik mit Grenzfällen, welche über beide Merkmale verfügen.

Der Lehrer verteilt das Arbeitsblatt 1 (*Pädagogische Klassifizierung mit fünf Genres nach Fritz*). Die Schüler ordnen nun in Arbeitsgruppen (jeweils zwei bis vier Schüler) die Nennungen und Grenzfälle, welche sie zuvor in das Knöpfchen-Köpfchen-Modell eingeordnet hatten, in das neue Modell ein.

Die Schüler erhalten die Hausaufgabe, ein bei ihnen zu Hause vorhandenes Spiel jeweils einem der fünf Genres zuzuordnen und nach weiteren Genrekategorisierungen zu recherchieren (in Spielmagazinen oder im Internet).

In der **zweiten Stunde** trifft sich die Klasse im Computerraum. Die Schüler ordnen die mitgebrachten Spiele in die fünf Genres ein und präsentieren die zusätzlich gefundenen Kategorisierungen.

Der Lehrer stellt das Arbeitsblatt 2 (*Landkarte der Bildschirmspiele*) als dritten Versuch von Fritz vor. Um die Landkarte gemeinsam zu füllen und die subjektive Wirkung von Computerspielen zu „erleben“, spielt die gesamte Klasse im Folgenden das gleiche Spiel.

Dazu bekommt jedes Zweier-Team jeweils einen Arbeitsplatz. Bevor die Computer angeschaltet werden, sollten aufgrund des geplanten Aufenthaltes im Internet verbindliche Regeln festgelegt werden. Beispielsweise:

- § Es werden nur die von der Lehrperson vorgegebenen Adressen angesurft, keine E-Mails abgeholt, nicht auf die eigene Homepage geschaut oder ähnliches.

- § Wer „versehentlich“ auf Werbung oder ähnliches klickt und sich plötzlich auf einer anderen Seite befindet, kehrt sofort zurück.
- § Jedes Zweier-Team soll sich während der gesamten Testphase nur mit diesem Spiel auseinandersetzen.

Nach einer kurzen Spielzeit (10 – 15 Minuten) verteilt die Lehrkraft an jeden Schüler das Arbeitsblatt 2 (*Landkarte der Bildschirmspiele*) und bittet jeden Schüler möglichst rasch seine Position für dieses Spiel zu setzen. Danach wird das Spiel bis kurz vor Schluss der Stunde weitergespielt. Die Lehrkraft verteilt das Arbeitsblatt 3 (*Beurteilungsbogen*) und gibt den Schülern bis zur nächsten Stunde die Aufgabe, die ersten beiden Fragen zur Beurteilung des im Unterricht gespielten Spiels zu beantworten. Die Lehrkraft sammelt die „Landkarten“ ein und überträgt die Eintragungen in eine Klassenlandkarte für die nächste Stunde.

Die **dritte Stunde** findet wieder im Klassenraum statt. Zu Beginn werden die Antworten zu den ersten beiden Fragen gesammelt. Danach diskutieren und beantworten die Schüler die nächsten drei Fragen gemeinsam in Zweier- oder Vierer-Teams. Die Ergebnisse der Arbeitsgruppen werden in der Klasse vorgestellt. Anschließend schreiben die Schüler einzeln ihr persönliches Fazit nieder. Die Ergebnisse werden ebenfalls vorgestellt und der Lehrer präsentiert die Ergebnisse (der von ihm zusammengetragenen Positionen auf der Landkarte der Bildschirmspiele). Danach versucht die Klasse gemeinsam eine Empfehlung (Alter, Geschlecht) auszusprechen.

	<b>Thema</b>	<b>Arbeitsform</b>	<b>Zeit</b>
1. Stunde	Einführung		5 Minuten
	Sammeln von Genres	Gruppenarbeit	10 Minuten
	Vorstellung Knöpfchen-Köpfchen-Modell	Lehrperson	5 Minuten
	Spiele sammeln und einordnen	alle	10 Minuten
	Vorstellung der fünf Spielgenres (Lehrperson)	Lehrperson	5 Minuten
	Einordnen der Spiele und Hausaufgabe	Gruppenarbeit	10 Minuten
2. Stunde	Einordnung der Spiele in ein Tafelbild und Aufzählen der zusätzlich gefundenen Kategorien	alle	10 Minuten
	Vorstellen der „Landkarte der Bildschirmspiele“	Lehrperson	5 Minuten
	Spielvorbereitung (Einteilung in Zweier-Teams und Verbindlichkeit der Regeln betonen)	Lehrperson	5 Minuten
	Erste Spielphase	Gruppenarbeit	10 Minuten
	Position auf „Landkarte der Bildschirmspiele“ markieren	Einzelarbeit	5 Minuten
	Zweite Spielphase	Gruppenarbeit	5 Minuten
	Beurteilungsbogen vorstellen und Hausaufgabe erklären	Lehrperson	5 Minuten
3. Stunde	Sammlung der Antworten	alle	5 Minuten
	Erarbeitung der nächsten drei Fragen in Teams	Gruppenarbeit	10 Minuten
	Sammlung der Antworten	alle	10 Minuten
	Einzel das persönliche Fazit aufschreiben	Einzelarbeit	5 Minuten
	Sammlung der subjektiven Antworten	alle	5 Minuten
	Vorstellung der „Landkarte der Bildschirmspiele“ mit Klassenspiegel	Lehrperson	5 Minuten
	Versuch einer gemeinsamen Empfehlung des Spiels	alle	5 Minuten

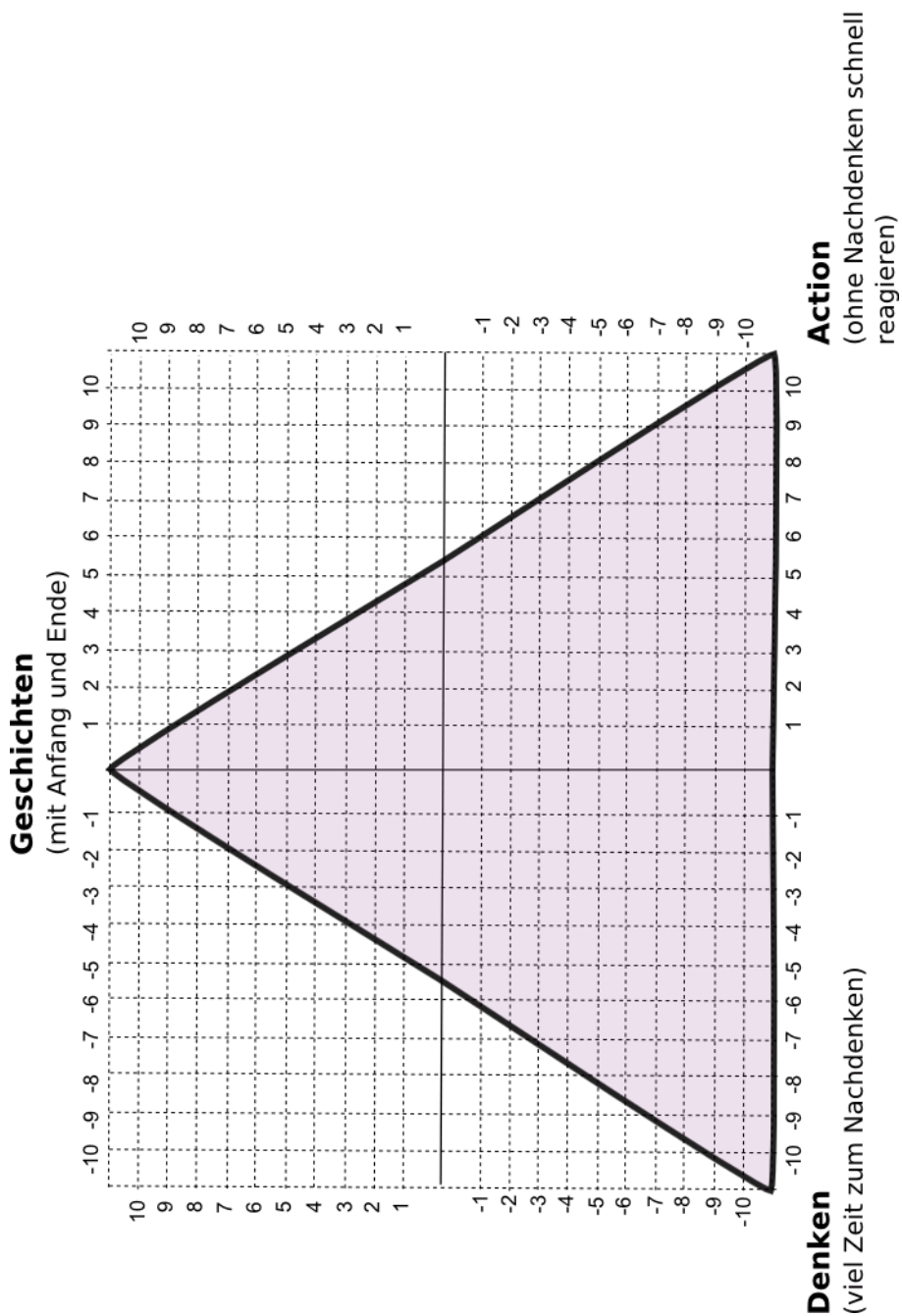
## Arbeitsblatt 1: Fünf Spielgenre nach Jürgen Fritz

(Ordne dir bekannte Spieltitel unter „Mein Beispieltitel“ den Genres zu.)

Abstrakte Denk- und Geschicklichkeitsspiele	Pong- und Wallbreakspiele, Stapelspiele (Tetris), Lenkungsspiele (Marble Madness), Denklabyrinth, Abräumspiele, Positionsspiele (Bau und Drehspiele), interaktive Denkspiele  Mein Beispieltitel:
Funny Games	Einfache Labyrinth (Pacman), Comic-Adventures (Jump' n Run)  Mein Beispieltitel:
Spielgeschichten	Historiengeschichten, Science Fiction - und Fantasy-Geschichten Abenteuergeschichten (Text- und Grafikadventures, Rollenspiele, Action-Adventures, strategische Adventures)  Mein Beispieltitel:
Simulationen	Sportspiele und Artistik, Fahrzeugspiele, Gefechts- und Schlachtsimulationen Wirtschaftssimulationen, politische Simulationen Gesellschaftsspiele (Brett- und Kartenspiele)  Mein Beispieltitel:
Kampfspiele	Abschießspiele Kämpferspiele  Mein Beispieltitel:

## Arbeitsblatt 2: Landkarte der Bildschirmspiele

Zeichne ein X an die Stelle in das Dreieck, wo du das Spiel einordnen würdest. (Wie viel Anteil Geschichte, Action und Denken hat das Spiel deiner Meinung nach? Stelle dir die drei Eckpunkte als Magneten vor, wo wird das Spiel hingezogen?)



Notiere anhand des Achsenkreuzes die Position deiner Markierung:

x: \_\_\_\_\_

y: \_\_\_\_\_

### **Arbeitsblatt 3: Beurteilungsbogen**

**(Zu jedem Fragebereich findest du einige Beispielfragen, die dir vielleicht bei deinen Antworten helfen. Nutze ein Extra-Blatt, um deine Antworten aufzuschreiben.)**

**1) Inhalt:** Um was geht es? Was ist die Handlung? Was soll/en der Spieler/die Spieler tun? Ist die Geschichte wichtig für das Spiel? Was ist das Spielziel?

**2) Erscheinung, Verpackung:** Wie findest du die Grafik (Qualität der Bilder, Übersicht, Stimmung der Grafik)? Gibt es Spielhilfen (Tutorials, kurze Film- oder Comicsequenzen, Hilfen im Spiel) und inwiefern helfen sie dir? Wie kommst du mit der Steuerung zurecht?

**3) Spielregeln:** Welche Elemente bestimmen das Spielgeschehen? Welche Regeln gibt es? Was musst du beachten, um das Spielziel zu erreichen? Inwiefern erlaubt dir das Spiel eigene Einstellungen vorzunehmen? Welche Regel gefällt dir gar nicht, welche Regel findest du sinnvoll?

**4) Spielverlauf:** Wie spannend findest du das Spiel? Welche Stellen findest du zu schwierig, welche zu einfach? Wie abwechslungsreich findest du das Spiel? Was macht besonders Spaß an dem Spiel?

**5) Außenbezug:** Was hat das Spiel mit deinem Leben zu tun? Welche Elemente, Aufgaben etc. könnten auch so in deiner wirklichen Umgebung auftauchen? Welche bekannten Geschichten, Märchen, Filme usw. finden sich in dem Spiel wieder? Welche ähnlichen Spiele kennst du?

**6) Dein persönliches Fazit:** Wie finde ich das Spiel insgesamt? Warum würde ich es noch einmal oder nie mehr spielen?

## Links zu Spielen (Stand November 2007)

### Internet-Adressen für ausgewählte kostenlose Spiele (zum Download, nur offline spielbar)

- § S.W.I.N.E. (<http://www.netzwelt.de/software-chooser/5288-freeware-spielepaket.html>), Echtzeitstrategiekriegsspiel, USK-Freigabe ab 12 Jahren, vom Publisher zum kostenlosen Download eingestellt);
- § Trackmania Nations (<http://www.trackmania-the-game.de:8080/nation/>), Rennspiel, welches einen 2-GHz-Rechner voraussetzt;
- § Patrimonium (<http://patrimonium.amberfisharts.com/de/news>), deutsches Adventure)
- § Food Force (<http://www.food-force.com/de/>), Computerlernspiel zum Thema „Welt-Hunger-Hilfe“;
- § FreeCiv (<http://de.freeciv.wikia.com/wiki/Hauptseite>), rundenbasiertes Strategiespiel.

### Internet-Adressen für kostenlose Spiele (online spielbar)

- § Lemmings (<http://www.elizium.nu/scripts/lemmings/>)
- § Bomberman (<http://nintendo8.com/game/1/bomberman/>), benötigt eine JAVA-  
Runtime-Umgebung

## **Tipps zur didaktischen Umsetzung**

Im Vorfeld ist die technische Überprüfung des Computerraums zwingend notwendig. Um Offline-Spiele aus dem Internet herunterzuladen und zu installieren, müssen neben Kapazitäten auf den Festplatten auch die nötigen Rechte vom Administrator erteilt worden sein, Programme einzurichten. Wenn organisatorische und administrative Gründe dagegen sprechen, sollte auf die beiden Online-Spiele zurückgegriffen werden. Diese Spiele müssen nicht installiert werden. Nur das Online-Spiel Bomberman setzt eine JAVA-Runtime-Umgebung voraus, welche im Vorfeld installiert sein sollte. Vollkommen unproblematisch ist das Online-Spiel Lemmings.

Die Einführung in das Thema muss höchst sensibel erfolgen. Kinder und Jugendliche sind Computerspiel-Experten oder inszenieren sich zumindest als solche. Daher sollte die Lehrperson nicht versuchen, als Computerspiel-Experte zu agieren, sondern die Perspektive der Schüler erweitern und sie ermutigen, den „Blick über den Tellerrand“ zu wagen. Um die für die Beurteilung des Computerspiels notwendige Offenheit der Schüler zu gewährleisten, muss Bereitschaft zum Dialog signalisiert werden. Neugier und Interesse an der Lebenswelt der Schüler von Seiten des Lehrers sind Voraussetzung für diese Unterrichtseinheit.

Besonders Jungen könnten aufgrund ihres erspielten oder inszenierten Expertenstatus versuchen, sich mit vielen Beiträgen in den Vordergrund zu rücken. Die Lehrperson sollte nicht die Mädchen aus den Augen verlieren, die mittlerweile auch viele Kenntnisse über Computerspiele besitzen.

Die Freeware-Spielsammlungen und -Sites im Internet finanzieren sich oft über Werbung. Es wurde bei der Auswahl der Spiele darauf geachtet, möglichst Angebote mit keiner oder nur wenig Werbung aufzunehmen. Dennoch empfiehlt es sich unbedingt, die Schüler an oben genannten Regeln während des Aufenthaltes im Internet zu binden und sie auch dahingehend zu kontrollieren, besonders wenn sie die Rechte besitzen, Programme auf der Festplatte zu installieren.

### Weiterführende Links zum Thema (Stand November 2007)

- § Jürgen Fritz, „Virtuelle Spielwelten“ (<http://snp.bpb.de/referate/fritzwel.htm>)
- § Torsten Hachtel, „Kriterien zur Beurteilung von Computerspielen für Kinder und Jugendliche“ ([http://www.hdm-stuttgart.de/ifak/pdfs/computerspiele\\_kriterien.pdf](http://www.hdm-stuttgart.de/ifak/pdfs/computerspiele_kriterien.pdf))
- § Hannes Haier, „Computerspielkultur bei Kindern im Grund- und Hauptschulalter“ ([http://216.239.59.104/search?q=cache:Zqjm1gDHAIYJ:www.kompetenzgbi.de/fileadmin/user\\_upload/PDF/Computerspielkultur.pdf+j%C3%BCrgen+fritz+landkarte+der+bildschirmspiele&hl=de&ct=clnk&cd=21&gl=de](http://216.239.59.104/search?q=cache:Zqjm1gDHAIYJ:www.kompetenzgbi.de/fileadmin/user_upload/PDF/Computerspielkultur.pdf+j%C3%BCrgen+fritz+landkarte+der+bildschirmspiele&hl=de&ct=clnk&cd=21&gl=de))
- § Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest, JIM-Studie (<http://www.mpfs.de/>)
- § Andreas Richter, „'Spielplatz' Computer – Bildschirmspiele und Edutainment-Software vs. soziale Interaktion und Zwischenmenschlichkeit?“ ([http://www.andreas-leipzig.de/study/spielplatz\\_computer.pdf](http://www.andreas-leipzig.de/study/spielplatz_computer.pdf))
- § Spielbesprechungen auf Internet-ABC (<http://internet-abc.de/kinder/122281.php?SID=1vKxV3AHIZ2Dr3R8xNfFsLywXlzgCbsE>)
- § Spieleratgeber-NRW (<http://www.spieleratgeber-nrw.de/pages/index.157.html>)